House Games
PRESS START
ANO 1
EDIÇÃO 2
ASSASSIN'S CREED REVELATIONS
CALL OF DUTY MW3
SAINTS ROW THE THIRD
E MUITO MAIS
SONIC GENERATIONS

SAINTS ROW THE THIRD

Em Saints Row: The Third, a Volition mostrou-se determinada a abandonar a posição de azarão entre os jogos de mundo aberto. Em primeiro lugar, no que diz respeito à qualidade gráfica — uma das reclamações mais recorrentes em relação aos primeiros dois jogos. Em vez de oferecer um título com gráficos tacanhos e requisitos técnicos avançados, a edição prévia da cidade de Stilwater — com geometrias cruas e texturas risíveis — foi abandonada por uma criação muito mais meticulosa.

Mas sim. A história continua como o mesmo pastiche descompromissado e hilário das versões anteriores. Você será novamente arremessado para dentro de um ambiente orgânico compostos de diversas gangues, todas engajadas em uma guerra perpétua pelas fatias do mercado "alternativo" de Stilwater. Entretanto, tudo, como sempre, ganha forma em imagens cartunescas e sem muita seriedade.

A Morning Star, por exemplo, é descrita simplesmente como "os cafetões do século XXI"; sujeitos que conseguiram transformar a prostituição em algo tremendamente lucrativo. Além de Loren, a organização responde também aos desmandos das empoladas irmãs De Winter. Já os Luchadores representam os músculos do jogo — sujeitos inspirados nos clássicos competidores da luta livre mexicana.

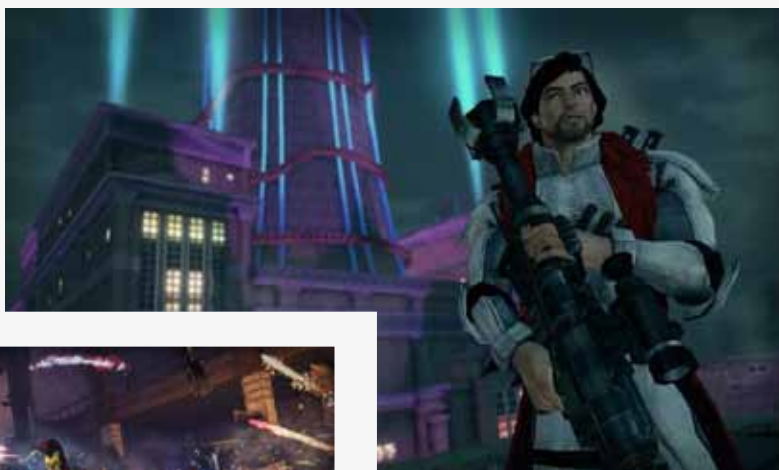
As suas armas em The Third vão do mais clássico e simplório até o mais tecnologicamente absurdo e destruidor. Embora, no início da história, você tenha à disposição apenas coisas mais singelas como escopetas, pistolas e rifles, as coisas ficam progressivamente mais interessantes conforma a trama avança. Entre as novidades, o jogo traz diversas tecnologias de patente militar, tais como o Laser Designator — semelhante ao Hammer of Dawn, de Gears of War — e um apetrecho que torna possível controlar quaisquer veículos remotamente

ANALISE:

GRAFICO: 8,0

JOGABILIDADE: 8,0

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 9,0

Comparados com os dois primeiros títulos da serie esta seqüência está fora do comum, seu enredo gráfico e modos de jogar pecando um pouco no áudio ao qual antigamente nas edições como em sua primeira escutávamos Michael Jacson no áudio do carro.

A jogabilidade em si melhorou muito comparada com os títulos anteriores.

O jogo em si possui inúmeras configurações de personagens, ou seja, o jogador poderá formar seu próprio personagem e utilizá-lo no jogo.

CALL OF DUTY MW3

Call of Duty MW3 ou Battlefield 3, na edição passada vimos um pouco do que Battlefield poderia nos proporcionar mas ágoras chegou a vez de seu rival Call of Duty ou conhecido por MW3 (Modern Warfare 3) veio para mostrar a que veio. Comparando os dois títulos temos diferenças gráficas ao qual o Battlefield supera mas em forma de jogabilidade não podemos perder o gosto do Call of Duty olhos inchados e jogatinas virão novamente.

Call of Duty: Modern Warfare 3 coloca-nos imediatamente após os acontecimentos do Modern Warfare 2, num mundo ficcional moderno que acaba de assistir o início da 3ª Guerra Mundial. O capitão Price e Soap continuam sendo procurados, enquanto perseguem e tentam expor ao mundo o lunático que iniciou o conflito entre a Rússia e a América, Vladimir Makarov. Sendo a história uma das razões de sucesso da série "Modern Warfare", a tradição dita que vejamos a história de vários pontos de vista na pele de vários personagens, culminando numa experiência que não defraudará os fãs.

Todos aqueles que não dispensam um bom modo solo, podem ficar descansados acerca desta narrativa. Estamos perante uma narrativa que coloca um ponto final satisfatório nesta trilogia da série "Modern Warfare". Os típicos momentos dramáticos e frenéticos estão de volta, com várias cenas explosivas e outras mais calmas que, certamente, irão trazer algumas memórias de jogos passados. Infelizmente, a campanha é curta, mas suficiente para oferecer uma aventura excitante, cheia de ação "hollywoodesca" numa enorme variedade de localizações espalhadas pela Terra.

Dito isto, e visto que estamos perte o terceiro lançamento desta franquia da Infinity Ward, Call of Duty: Modern Warfare 3 não consegue causar o mesmo impacto que o seu predecessor. Este costuma ser o problema que todas as produtoras enfrentam quando chegamos aos terceiros capítulos, onde é muito difícil de reinventarem reduzindo, assim, as probabilidades de conseguirem surpreender os jogadores. Algo patente desde o início deste terceiro capítulo, está à intenção da Infinity Ward em refinar o que foi feito anteriormente e embora consiga arrancar-nos um ou outro "wow!", aqueles que procuram cenas memoráveis como do mítico "No Russian" – que chocou tudo e todos – poderão ficar um pouco desapontados.

GRAFICO: 8,5

JOGABILIDADE: 10

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 10

Além do modo campanha, Modern Warfare 3 conta com o retorno do modo "Spec Ops", onde um ou dois jogadores se juntavam para completarem vários objetivos. Neste modo foram introduzidos novos mapas – a maior parte foi retirada do modo campanha – que variam entre desativar bombas ou recolher amostras.

A grande novidade do modo "Spec Ops" está na introdução do modo Survival onde, até um máximo de dois jogadores, terão de sobreviver várias vagas de inúmeros inimigos. Nele, irão ganhar dinheiro que poderá ser utilizado para comprar perks, armas, e equipamento. Claramente, esta é a resposta da produtora ao modo "Zombies" da Treyarch, que apenas peca por ser um modo de sobrevivência com um limite de dois jogadores.

Porém, desde Call of Duty 4: Modern Warfare que os modos mais jogados pelos jogadores são os modos multijogador competitivo. Neste departamento, Modern Warfare 3 vem novamente muito bem servido, graças ao trabalho da Infinity Ward em alterar aspectos menos conseguidos dos jogos anteriores, dando uma maior profundidade e acessibilidade a todos os jogadores.

A maior alteração está na maneira como o sistema de Killstreak foi alterado. Existem agora três pacotes – Assault, Support e Specialist – construídos para os diferentes tipos de jogador e assegurando que todos tiram partido do jogo. Esta nova maneira de jogar consegue ser bem-sucedida em ajudar os mais novatos da série, bastando apenas escolher o que mais se adequar ao seu estilo de jogo.

A Assault Package foi criada pensando naqueles jogadores que conseguem manter uma série de mortes sucessivas sem morrerem. Os que conseguirem fazer terão acesso a todo um role de ferramentas de ataque como "Predator Missile" ou "Assault Drones". O Support Package, como o nome indica, está mais virado para aqueles jogadores que gostam de ajudar os outros e realizar ações de suporte. Este pacote oferece a possibilidade de manter sucessão de mortes, mesmo que sejamos abatidos no processo.

Obviamente, esta é a classe que tem direito a UAV, Counter UAV e até o Advanced UAV. Por fim, temos o Specialist Package que foi criada com o intuito de favorecer os prós, aqueles jogadores que conseguirem manter a sucessão de mortes irão desbloquear uma nova perk a cada duas mortes, o que na realidade quer dizer que bastam 8 mortes para o jogador ter acesso a todas as perks do jogo.

Fonte: My games

Assassin's Creed Revelations

Assassin's Creed: Revelations é o game da série da Ubisoft que responde a todas as questões que ficaram em aberto até agora. Unindo os caminhos de Altaïr, Ezio e Desmond, o título leva o jogador à cidade de Constantinopla, onde os heróis terão de reunir artefatos místicos na tentativa de encontrar o elo que liga a história de cada personagem.

Além disso, Revelations traz novas armas ao universo dos assassinos, criando uma nova forma de interagir com o cenário e de enfrentar os inimigos. A lâmina em forma de gancho, por exemplo, permite que o protagonista tanto deslize por fios e cordas – numa espécie de tirolesa medieval – quanto enfrente guardas com o novo equipamento. Também estarão disponíveis itens como bombas e até mesmo um lança-chamas.

O modo multiplayer, introduzido em Brotherhood, também está presente e com algumas melhorias. Ainda que a estrutura básica permaneça inalterada, novos personagens estarão presentes para seleção, assim como modos inéditos.

Assim como acontece com seus antecessores, o grande ponto de Assassin's Creed: Revelations é seu enredo complexo e repleto de detalhes que mistura realidade histórica com ficção. No novo game, a desenvolvedora foi além e trouxe os três protagonistas da franquia para fechar todos os pontos que permaneciam sem respostas.

O mais interessante é que cada personagem parte de uma motivação própria, fazendo com que seus interesses caminhem para uma conclusão em comum. Com Altaïr, por exemplo, temos um retorno ao século XII que ajuda a explicar as ações de Ezio em 1511 em Constantinopla, o qual segue na trilha de seu antepassado para encontrar as chaves de sua biblioteca secreta. Enquanto isso, Desmond permanece preso na Animus juntamente com o Subject 16, que agora mostra seu rosto.

Mais do que acompanhar os passos de seu ancestral, a chegada de Ezio a Constantinopla também faz com que o assassino conheça algumas tecnologias trazidas diretamente do Oriente. É o caso da lâmina bico de águia, que amplia o já extenso arsenal do assassino.

Como pôde ser visto nos vários trailers divulgados até agora, o novo equipamento aumenta a versatilidade do personagem na hora de explorar a cidade. Isso porque, além de ajudá-lo durante os combates, o acessório pode ser usado no ambiente, seja para auxiliar em uma escalada ou para realizar uma tirolesa, agilizando sua movimentação entre dois prédios.

ANALISE:

GRAFICO: 9,5

JOGABILIDADE: 10

AUDIO: 9,0

DIVERSÃO: 10

Além disso, as tão comentadas bombas também fazem sua estreia em Assassin's Creed: Revelations. A adição desse tipo de armamento torna os combates mais estratégicos, já que você deve analisar a situação para saber qual é a melhor saída. Você pode tanto arremessar uma pequena granada medieval que mata todos ao seu alcance quanto usar uma bomba específica para chamar a atenção dos soldados para que você passe despercebido por eles.

O mais divertido é que você pode montar seu explosivo a partir de materiais espalhados por toda Constantinopla. À medida que esses itens são coletados, novos tipos de efeitos são liberados, o que amplia seu leque de possibilidades.

Assim como Roma era o centro das atenções em Assassin's Creed: Brotherhood, Constantinopla é quem rouba a cena em Revelations. A Ubisoft se preocupou em recriar a cidade que divide o mundo de modo que há uma infinidade de elementos históricos e culturais para chamar sua atenção.

Além disso, a melhoria gráfica também ajuda a deixar tudo mais interessante. Não se trata de um salto técnico significativo, mas é o suficiente para tornar tudo bem mais bonito. O nível de texturas aumentou consideravelmente e temos uma quantidade maior de pequenos elementos compondo a vestimenta do herói ou ornamentando as construções.

Dando sequência à maior novidade de Brotherhood, Assassin's Creed: Revelations traz um modo multiplayer ainda mais refinado e completo. Enquanto a mecânica permanece a mesma, a Ubisoft adicionou novas modalidades e estilos para tornar o game mais dinâmico e divertido.

Nesse ponto, o que se destaca é a liberdade de customizar seu personagem. Ao contrário do que acontecia em seu antecessor, o título permite que você altere o visual e o estilo do templário, algo feito a partir de seu desempenho nas partidas. Sua pontuação é convertida nos chamados Abstergo Points, que são usados para desbloquear acessórios e armas exclusivas.

Novos modos também foram adicionados, como o Artifact Assault, que funciona como um clássico pique-bandeira em que você deve invadir o território inimigo e furtar seu emblema. Já o Deathmatch coloca os jogadores em uma arena sem qualquer tipo de bússola para indicar a posição do alvo.

Confiando na popularidade do game, a Ubisoft decidiu inserir novos gêneros dentro da clássica mecânica da série. Porém, o que poderia ser algo muito bom se mostra como uma das partes mais chatas de todo o jogo.

Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas. Todos os logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Feliz

O Natal está chegando e a House Games está repleta de

últimos lançamentos:

Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Telefone: 11 3326-0045

Horário de funcionamento:
Segunda a sexta das 9h às 18:30h.
Sábados das 9h às 17h.

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A
Tamboré - Barueri - SP
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

Horário de funcionamento:
Segunda a sábado das 10h às 22h.
Domingos e feriados das 14h às 20h.

Loja Mooca Plaza Shopping:

nova loja

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313
Loja 1.072 -Mooca- São Paulo - SP
Telefone: 11 3548-4817

Horário de funcionamento:
Segunda a sábado das 10h às 22h.
Domingos e feriados das 14h às 20h.

The Elder Scrolls V
SKYRIM

Dragões. Bárbaros. Montanhas cobertas de neve. Uma guerra civil se formando nos bastidores do poder. Profecias sobre o fim do mundo. Fantasmas. Masmorras cheias de perigos e tesouros. Vampiros e lobisomens. Guildas de ladrões e colégios de magia. "The Elder Scrolls V: Skyrim" reúne os melhores elementos da fantasia medieval em um mundo vasto e cheio de vida, que pede para ser explorado.

Skyrim é a região mais ao norte de Tamriel, cenário da série de RPG "Elder Scrolls". É uma região montanhosa, com florestas, desfiladeiros e picos nevados. É o lar dos Nords, guerreiros que lembram os nossos vikings, mas também é habitado pelos remanescentes do Império e uma infinidade de outras raças e criaturas.

É aqui, nessa paisagem que lembra a Winterfell e as terras "para lá da Muralha" de "Guerra dos Tronos", que você se aventura como Dovahkiin, um Dragonborn anunciado nas antigas profecias, capaz de usar o poder dos dragões para deter Alduim, monstro conhecido como "devorador de mundos".

A mitologia e a história de Skyrim são uma presença constante no jogo, mas de forma sutil: taverneiros podem contar como um herói do passado se hospedou em sua estalagem, livros apresentam as lendas e sagas do passado e os bardos sempre estão dispostos para cantar as epopéias dos guerreiros de antigamente. Assim como em "Senhor dos Anéis", você vê que muita coisa aconteceu nesse lugar, com runas nas paredes das masmorras e altares esquecidos pelo tempo no meio de cavernas sombrias.

"Skyrim" é um mundo vivo e cheio de aventuras esperando pelo jogador. Suas vilas e cidades são habitadas por trabalhadores, taverneiros, ladrões, ferreiros, alquimistas e todo tipo de gente. Você pode arrumar um emprego em um lugar desses, ou pode investigar um boato e se envolver em missões perigosas.

Quem é Dovahkiin, além de um Dragonborn, depende das suas decisões. Há várias raças para escolher além dos Nords, humanos de outras linhagens, elfos, orcs e outros seres mais bizarros, como os reptilianos Argonian.

GRAFICO: 9,5

JOGABILIDADE: 10

AUDIO: 9,0

DIVERSÃO: 10

Mais ainda, suas ações refletem no mundo ao seu redor: se você matar um bandido na estrada, o jogo vai, eventualmente, mandar o irmão dele atrás de você. Seja um sujeito malvado e assassine fazendeiros e em pouco tempo sua cabeça estará a prêmio. Roube e você se tornará conhecido entre os ladrões, mas também pode passar uma temporada na cadeia da cidade.

Seguir pela campanha principal de "Skyrim" garante uma longa jornada, mas o mundo de "Elder Scrolls V" pede uma abordagem mais demorada para ser apreciado em sua plenitude. Você não precisa se filiar aos magos, à Dark Brotherhood ou aos guerreiros livres conhecidos como Companions para terminar o jogo, mas são missões secundárias tão envolventes quanto a busca por Alduim.

Há centenas de livros espalhados pelas prateleiras de SKyrim e você vai buscar por alguns para ganhar pontos em suas habilidades, mas outros apenas contam histórias, que enriquecem o cenário e até servem de ponto de partida para uma boa caça ao tesouro.

Você pode passar batido por tudo isso em sua aventura e mesmo assim se divertir muito com o jogo, mas se está em busca de um entretenimento rico em detalhes, com uma mitologia própria e diversificada, não corra. Jogue com calma e aproveite cada minuto de sua estadia em "Skyrim".

O esmero técnico de "Elder Scrolls V" é notável: mesmo usando muito cachê e com telas de loading constantes entre um ambiente e outro, o game parece livre dos bugs e travamentos que assolam outros títulos da Bethesda, como "Fallout 3", "New Vegas" e "Oblivion".

RPGs geralmente adotam sistemas de classes bem definidas e ganho de experiência a partir da matança de inimigos, herança de "Dungeons & Dragons" e outros jogos de mesa. "SKyrim" segue uma linha diferente, que parece um pouco com "Infinity Blade", popular jogo da Epic Games para iPhone.

Você escolhe uma raça nos momentos iniciais do jogo. Além de definir a reação inicial dos outros personagens ao seu, a raça possui um poder diário - recarregar magia mais rápido, sofrer menos danos durante um tempo ou um grito que coloca os oponentes para correr, por exemplo.

Se seu herói vai ser um guerreiro, um mago, um ladrão ou um pouco de cada, se vai ser um grande alquimista ou ferreiro, depende de você. Ao utilizar uma habilidade, você ganha experiência nela e ao subir de nível nas suas perícias, seu nível geral vai aumentando - como acontece no game da Epic.

A evolução é mostrada em tempo real, o que transmite uma sensação de progresso constante. Ao atingir um novo nível, você ganha 1 ponto de Perk e pode escolher uma vantagem dentro de uma de suas habilidades. Por exemplo, se você usar muitas armas de uma mão, pode aprender a causar mais dano com espadas, maças ou machados, ou mesmo com 2 delas ao mesmo tempo.

NEED FOR SPEED THE RUN

"The Run", mais recente game da série "Need for Speed", traz duas novidades para a franquia da Electronic Arts: trechos de ação a pé e corridas em cidades reais dos Estados Unidos. Com isso, o jogo tenta alcançar o sucesso de "NFS: Hot Pursuit", de 2010. Tenta, mas não consegue.

O principal elemento de um bom "Need for Speed" é a corrida em alta velocidade. "The Run" transmite bem a sensação das corridas e perseguições e oferece uma boa gama de veículos para os jogadores.

"The Run" é um jogo de corrida no melhor estilo "arcade", como "Hot Pursuit" e "Burnout", por exemplo. Sua maior preocupação aqui é desviar dos carros comuns, acelerar, saber a hora de usar o nitro e derrapar nas curvas, sempre em busca de uma posição melhor na longa corrida até Nova York.

O jogo oferece uma boa quantidade de carros, desde potentes "muscle cars" norte-americanos até esportivos luxuosos de alta performance, todos licenciados de bólidos reais. Cada tipo de carro possui características diferentes, como a velocidade máxima ou uma melhor capacidade de manobra.

"Need for Speed: The Run" utiliza o motor gráfico Frostbite 2, da DICE. É a mesma tecnologia por trás de "Battlefield 3". Se nas cidades o jogo não impressiona muito, quando a corrida é em campo aberto, "The Run" mostra do que é capaz, com cenários muito bonitos. As paisagens são acompanhadas por efeitos de luz solar, corridas noturnas e atalhos por estradas de terra, assim como uma grande quantidade de elementos na tela: como placas de trânsito, cercas de madeira, latas de lixo e outros obstáculos que podem ser atropelados.

Tanto as cidades quanto as estradas são baseados em locais reais dos Estados Unidos, como Las Vegas ou o Death Valley. O jogo oferece apenas 3 câmeras - para-choque, capô e atrás do carro - mas os modelos dos veículos convencem, ainda que não sejam tão detalhados quanto em "Gran Turismo 5" ou "Forza 4", por exemplo. Os carros sofrem danos durante a corrida e as batidas mais fortes rendem cenas espetaculares.

Não há muitos modos de jogo durante a campanha de "The Run": você disputa posições em trechos pré-determinados do game, tenta alcançar check points em um tempo específico em outras partes, foge da polícia e duela com rivais para chegar em primeiro lugar. Mas conforme avança, você libera desafios extras, em que precisa cumprir tarefas específicas. Em troca, recebe novos veículos.

Há também corridas multijogador para até 8 pessoas e o tradicional Autolog, a rede social dos games de corrida da Electronic Arts, que mantém você informado sobre a performance dos seus amigos - e desesperado para bater os tempos deles.

GRAFICO: 8,0

JOGABILIDADE: 8,0

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 10

O game tem uma história bem simples: você é Jack Rourke, um piloto de rua que deve um bocado de dinheiro para os sujeitos errados. Para levantar a grana, participa de uma corrida épica, com 200 participantes, que atravessa os Estados Unidos de São Francisco até Nova York.

O roteiro é ruim, até mesmo para um "Need for Speed", mas ao menos é deixado de lado durante a maior parte do tempo. Os atores que interpretam Jack e sua bela amiga Sam tem seu talento desperdiçado por modelos que não transmitem emoção alguma.

De tempos em tempos, o jogo lembra da história e tira Jack do carro - o que sempre é ruim - ou coloca algum rival em seu caminho. Até aí, tudo bem, mas é bizarro você derrotar um rival, ficar com seu carro e ver o malandro reaparecer na sua frente, horas depois.

Quando Jack está fora do carro, você se limita a pressionar os botões que surgem na tela para levar o herói de um lugar para outro, fugir da policia, escapar de acidentes e outras tarefas que seriam mais divertidas se você de fato controlasse o personagem. Se errar um comando, o game retorna ao último check point e você repete a ação, até acertar.

As cenas não são tão emocionantes quanto os produtores gostariam e o apertar de botões é enfadonho. Do jeito que está, era até melhor se esses momentos de "The Run" fossem apenas animações contando a história do jogo.

A premissa de "The Run" é uma corrida contínua de São Francisco até Nova York. Na prática, não é assim que acontece. Basicamente, você disputa trechos em que precisa ultrapassar uma quantidade determinada de oponentes.

Para piorar, entre uma prova e outra o jogo pausa, para mostrar seu resultado, preencher a barra de evolução do jogador e sua posição em comparação com os colegas no Autolog, quebrando toda a tensão da partida.

Depois de uma grande leva de títulos inspirados no primeiro filme da franquia "Jurassic Park", a série amargou poucas e fracas produções.

Agora, anos depois, a Telltale aproveita o embalo de sucessos como os adventures de "Sam & Max", "Monkey Island" e "De Volta Para o Futuro" para dar vida nova também ao fantasioso parque habitado por dinossauros.

Contudo, diferente desses outros games, "Jurassic Park" é muito mais focado na ação, um caminho novo que a Telltale explora nessa investida.

Um dos trunfos das produções cinematográficas é o clima de tensão que se forma por conta dos perigos enfrentados pelo protagonistas ao se depararem com dinossauros violentos, famintos e fora de controle. O jogo recria isso de forma competente, elaborando situações de mistério e perigo envolventes.

Mesmo com os gráficos simplórios, a parte sonora, narrativa e ângulos de câmera trabalham bem em conjunto para deixar o jogador tenso, imaginando se um velociraptor pode investir a qualquer momento ou se aquele arbusto no caminho está se mexendo por causa do vento ou porque um dilofossauro se esconde ali.

O universo de ficção criado por Michael Crichton nos livros e popularizado nas telonas por Steven Spielberg já foi bem explorado, tanto no mundo da palavra escrita quanto nas obras cinematográficas.

Ainda assim, "Jurassic Park: The Game" encontra um bom gancho para a história, que de quebra ainda leva o jogador para o cenário mais popular da grife: o mítico Jurassic Park, um parque temático habitado por dinossauros revividos.

A Telltale não brinca em serviço, mas capricho especial foi dispendido na parte sonora de "Jurassic Park: The Game". O jogo utiliza os mesmos efeitos de grunhidos e urros dos dinossauros criados para os filmes e as músicas evocam com sutileza o tema original.

GRAFICO: 7,0

JOGABILIDADE: 8,0

AUDIO: 7,5

DIVERSÃO: 8

Mesmo considerando o fato de "Jurassic Park: The Game" ser vendido unicamente como game para download e em episódios curtos, a qualidade gráfica é lamentável.

Modelos de dinossauros até convencem, com boas animações e texturas, mas seres humanos e até os cenários pecam seja pela falta de detalhes e movimentos robóticos.

Tais falhas até já aparecem em games anteriores da Telltale, como "Monkey Island" e "De Volta Para o Futuro", mas o prejuízo era menor dado estilo caricato de cada título. Já "Jurassic Park" busca uma apresentação mais realista, o que não casou bem com esse motor gráfico padrão da produtora.

Jogar "Jurassic Park: The Game" lembra vagamente boa parte de "Heavy Rain", título exclusivo do PlayStation 3: você assiste sequências de ação, sendo obrigado a apertar botões em determinados momentos. Caso acerte, a aventura continua, mas se errar seu personagem morre e você é obrigado a começar a cena de novo - ou então você apenas perde pontos e continua a trama do mesmo jeito.

A falta de consequêncais baseadas em suas escolhas, tal como em "Heavy Rain", empobrece a narrativa e quebra o bom clima de tensão e imersão que o jogo cria. Você é sempre obrigado a acertar sequências pré-determinadas, sem espaço para criatividade e improvisos.

Tais trechos são intercalados por sequências simplórias de quebra-cabeça, em que basicamente basta clicar em todos os pontos de interesse no cenário para avançar. Simples e raso assim.

Houve um dia uma rivalidade entre Capcom e SNK. As duas produtoras brigavam para ver quem mandava nos jogos de luta. Foi uma época dourada, entre os anos de 1994 e 1999. Desde a virada do milênio, no entanto, a SNK passou por dificuldades financeiras e acabou incorporada pela coreana Eolith. Desde então seus games não foram muito bem das pernas, perderam em criatividade e também em qualidade.

Depois de alguns anos os poderes dos jogos voltaram para os donos da SNK, mas é notável como a empresa ainda sofre com as consequências desse passado atribulado, e somente agora as coisas estão entrando nos trilhos com "The King of Fighters XIII".

Este é o jogo que fecha a saga de Ash Crimson, iniciada em "KoF 2003". A continuação da história veio em "KoF XI", mas o game seguinte foi um 'teaser' para mostrar o que nos aguardava um verdadeiro "King of Fighters" na nova geração de consoles – e acabou decepcionando.

Veteranos de "King of Fighters" se sentirão em casa, pois o esquema de lutas de trios que consagrarou a série continua o mesmo: você escolhe um time com três lutadores e antes de cada combate, é preciso selecionar a ordem de entrada de cada um. Derrotando um, entra o próximo no ringue e isso se segue até três combatentes do mesmo time sejam derrotados.

PS3

GRAFICO: 9,0

JOGABILIDADE: 10

AUDIO: 8,5

DIVERSÃO: 10

Não existem "manhas" como ajuda de parceiros ou troca no meio do combate. O esquema parece simples e sem variações, mas é aí que mora o perigo. De certa forma, este título foi o que mais evoluiu desde "KOF XI", com um timing bem diferente do que é costume nos games da empresa. A cadência está muito mais próxima de "BlazBlue" do que um "KoF", com combos que funcionam somente quando o comando é realizado no momento exato e coisas do tipo.

Mas também é possível fazer combinações antigas que ligam um golpe especial em outro e, quem sabe, finalizar com um Desperation Move (um golpe 'secreto', daqueles que consomem uma barra de especial). No final das contas, as lutas são bonitas de se ver e são emocionantes, dão até uma saudade de 1998.

Não dá pra negar: os gráficos, mesmo usando pixel art, são fabulosos. Ainda dá pra ver um serrilhado aqui, outro ali, mas inegavelmente todas as artes são lindas. As animações são tão bem feitas que dá pra ver os personagens respirando e os cabelos se mexendo. Os golpes são primorosamente desenhados, com efeitos de luz e sombra muito bacanas.

Os cenários chamam atenção mpor misturar técnicas de desenho e imagens em 3D, como na época do Dreamcast. É uma surpresa ver que nisso a equipe da SNK continua mandando bem e que felizmente eles tiveram a magnífica ideia de tirar o zoom in e zoom out de "KoF XII", que estragavam as imagens e não adicionavam nada à jogabilidade.

A maior queixa de muitos jogadores de "KoF XII" era o diminuto número de golpes especiais e secretos de alguns personagens. Mas isso é passado. Agora, todos os lutadores têm ao menos três superpoderes que podem ser ativados e todos eles podem ser usados em combos, inclusive ligando um secreto em outro, o chamado Neo Max.

Lançado em comemoração aos 20 anos desde que o primeiro "Sonic The Hedgehog" ganhou os corações dos donos de Mega Drive, "Sonic Generations" tem o intuito de resgatar boa parte das experiências vividas pelos jogadores com a série ao longo dos anos. Seria a Sega capaz de unir tantos jogos de mecânicas tão distintas em um único jogo?

"Sonic Generations" é ótimo para todas as gerações de jogadores. Enquanto o primor gráfico dos cenários e dos diversos efeitos visuais chama a atenção e afasta qualquer preconceito contra os jogos do passado, é para os jogadores mais antigos que o game reserva suas surpresas mais agradáveis.

"Generations" presta um belo serviço para os fãs, com extras que incluem canções clássicas de jogos antigos, uma infinidade de ilustrações, aparições de personagens até o momento esquecidos - como o camaleão ninja Espio, de Sonic Chaotix -, e uma série de outras inclusões clássicas da mecânica como o gritinho de "glub" quando o ouriço pega uma bolha de ar para respirar na água.

Como unir dois Sonics em uma só história e fazer isso parecer normal? A Sega decidiu criar uma viagem no tempo causada pelo vilão Time Eater que, sem qualquer cerimônia, invadiu a festa surpresa do Sonic moderno e, de quebra, confundiu a cabeça de todos ao levar Sonic e Tails do passado para umas férias fora de seu tempo de origem.

O encontro dos dois Sonics com os outros personagens da série garante uma série de situações divertidas, como piadas sobre a juventude eterna do ouriço, a paixão descontrolada de Amy e até brincadeiras com a saliente barriga do herói nos tempos de Mega Drive.

Além disso, a modernidade fez bem aos cenários antigos, já que a trama bem amarrada revela detalhes antes não explorados. Na fase Chemical Plant de "Sonic 2", por exemplo, Tails diz a Sonic que o local lhe era "familiar" devido ao forte cheiro de gases, algo nunca antes dito sobre esse cenário. E essa é apenas uma das diversas curiosidades sobre os cenários clássicos da série.

ANALISE:

GRAFICO: 9,5

JOGABILIDADE: 8,5

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 9,5

A trama ainda consegue incluir dois dos chefões mais legais das duas fases da franquia: o robô gigante Death Egg, de "Sonic 2" e o monstro de água Perfect Chaos, de "Sonic Adventure".

"Sonic" sempre foi sinônimo de boas trilhas sonoras e nesse quesito, os fãs podem ficar tranquilos: "Sonic Generations" dá um show. tilos de música, dependendo do Sonic escolhido. Enquanto o moderno é embalado por canções geralmente tocadas em um rock pesado, o gorducho do passado tem trilhas de música eletrônica com direito até a remixes com chiptunes dos tempos do Mega.

Além disso, não faltam clássicos como a inesquecível trilha de "Green Hill Zone" e "Chemical Plant", até as mais modernas "Escape from the City", tema da fase City Escape de "Sonic Adventure 2".

Para complementar o pacote, os mais nostálgicos – e atentos -, notarão que a trilha da galeria foi extraída da coletânea para Sega Saturn, "Sonic Jam", enquanto a corrida contra o Knuckles em um dos desafios é o tema central de "Sonic R" do mesmo console, mas há uma infinidade de outras canções não menos memoráveis que complementam esse fantástico catálogo musical.

"Sonic" é essencialmente um jogo rápido e de mecânica variada. Pensando nisso, "Generations" manteve tudo o que era bom nas duas eras da franquia e uniu em um só pacote.

Se você cresceu lendo tirinhas de jornais, pode ser que já tenha ouvido falar de Tintin, capitão Haddock e o cão Milu, personagens clássicos dos quadrinhos. Tintin recentemente estrelará um filme em animação dirigido por nada mais, nada menos do que Steven Spielberg, grande gênio dos cinemas.

É compreensível se você nunca ouviu falar de Tintin, suas tirinhas, apesar de boas e antigas, nunca foram muito populares em comparação a outras tirinhas clássicas como Garfield, Snoopy, Calvin & Aroldo, entre outros, mas contem uma boa legião de fãs fieis ao redor do mundo.

Com o nome forte de Steven Spielberg por trás do filme, logicamente um game baseado na longa-metragem acabaria saindo, e foi o que ocorreu já que a UbiSoft lançou o game The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn.

Você é Tintin, jornalista que, junto com seu cão Milu, acabam descobrindo sobre um tesouro que está envolvido com a historia dos decendentes do capitão Haddock, que você conhecerá posteriormente, mas vários vilões estarão no seu caminho atrás do tesouro também.

Devido ao filme ser em computação gráfica, a Ubisoft buscou levar o mesmo visual do filme para o game, conseguindo um bom resultado. Logicamente as imagens são inferiores as do filme, mas são belas imagens e com 60 fps na maior parte do game, com algumas pequenas falhas e quedas.

Com muitos diálogos, mesmo in-game, The Adventures of Tintin possui uma trilha sonora semelhante as usadas em filmes hollywoodianos, o que com certeza agradará aos fãs do gênero.

The Adventures of Tintin é um game de plataforma, na maioria dos casos em 2D, com nuances entre fases em Terceira pessoa e algumas fases bem diferentes, como lutas de espadas (sobre-trilhos), vôos e combates de aviões e corridas e combates de motos.

O game não é tão desafiador, principalmente para old-gamers acostumados com games de plataforma. Apesar das fases em plataforma terem vários desafios e alguns inimigos para lutar, o game indica tudo para você sobre o que e como fazer. Não seria mal se indicasse os comando apenas uma vez, mas em todo o jogo, tira todo o nível de desafio, alem do fato do game não conter vidas, você pode morrer quantas vezes quiser e poderá continuar de um certo ponto quantas vezes for necessário.

Interessante notar que o game é traduzido para o Português nas legendas e menus, o que deixa o game bem interessante, apesar da facilidade.

GRAFICO: 9,5

JOGABILIDADE: 8,5

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 9,5

Neste modo, você pode escolher entre três tipos de desafio: Lutar com espadas, voar e batalhar de avião e correr e batalhar de moto. A luta de espadas é simplória e os comandos respondem satisfatoriamente bem, a luta é em tempo real, ou seja, nada de batalhas em turnos como ocorre em Kung Fu Panda 2. Seria mais divertido se os piratas com quais lutamos fossem mais desafiadores.

No modo de avião, temos os desafios de voar passando por círculos, o mais rápido possível, lembrando o desafio de asa delta de MotionSports, ou o desafio de destruir o maior numero de aviões possíveis. A jogabilidade deste modo é boa e responsiva, só é um pouco confusa para subir e descer o avião, por tentar emular o modo de vôo como num avião real, com os braços para frente para abaixar e para trás para subir, mas é questão de se acostumar.

No modo de corrida de motos, nos corremos com uma lambreta ou em modo de corrida contra o tempo, ou em modo de combate, detonando o maior numero de inimigos possíveis.

O game em si é legal, possui modo co-op, conteúdo rasoavel e bem divertido. O problema é a facilidade que influencia negativamente ao game.

The Adventures of Tintin tinha potencial para ser um game perfeito. Mas com o nível de desafio baixo.

Qual o segredo para fazer com que uma série continue sendo sucesso 25 anos após seu lançamento? Com The Legend of Zelda: Skyward Sword, a Nintendo responde a essa pergunta ao mesmo tempo em que traz um dos melhores e mais bonitos games já lançados para Wii.

Para isso, a companhia não abriu mão de fazer aquilo que faz de melhor: reinventa uma de suas principais franquias enquanto mantém algumas características intocadas, o que torna a aventura perfeita para novatos e velhos fãs do herói de orelhas pontudas. Afinal, de que outra forma viveríamos o mesmo conto de fadas por mais de duas décadas?

Quando a Nintendo relançou Twilight Princess para Wii, os apaixonados pela série se empolgaram com a ideia de transformar o Wii Remote em uma espada. Porém, o game não conseguiu proporcionar a imersão prometida exatamente por conta da pouca precisão do joystick.

Contudo, a “Big N” fez a lição de casa e, com o auxílio do Wii Motion Plus, a empresa conseguiu trazer a The Legend of Zelda: Skyward Sword aquilo que não conseguiu há alguns anos. O acessório eleva a resposta do controle a um novo nível, o que torna a movimentação de sua arma muito mais natural e intuitiva.

Em termos práticos, a novidade faz com que Link reproduza o ataque feito pelo jogador com perfeição. Os golpes variam entre horizontais, verticais, diagonais e de estocada, dependendo da forma com que o usuário balança seu braço. O mais interessante é que o console capta até mesmo a direção do ataque, o que permite a criação de algumas estratégias diferenciadas, como usar a espada de baixo para cima para virar um Skulltula de ponta-cabeça.

Porém, a obrigatoriedade do Wii Motion Plus não significaria nada se não existisse uma razão para isso. Ao contrário do que acontece com os The Legend of Zelda anteriores, Skyward Sword faz com que o jogador pense antes de partir para a briga, já que é preciso conhecer os pontos fracos dos adversários para realizar o melhor movimento.

Exemplo disso são as Deku Babas, plantas carnívoras encontradas por todo o game. Se antes bastava acertá-las no momento certo, agora é necessário realizar um corte no mesmo sentido de sua boca, ou seja, vertical ou horizontalmente. Outros monstros, como os Bokoblin e alguns chefes, identificam a posição de sua espada e usam isso para criar uma defesa.

GRAFICO: 9,5

JOGABILIDADE: 8,5

AUDIO: 8,0

DIVERSÃO: 9,5

Como dito anteriormente, The Legend of Zelda: Skyward Sword chama a atenção por conta de seu belo visual. Apesar da limitação técnica do Wii, o game consegue estar entre os jogos mais bonitos desta geração e enche os olhos de qualquer jogador. Tudo é muito colorido e cheio de detalhes, o que faz com que cada momento seja único.

Nesse ponto, o destaque fica para Skyloft, a ilha flutuante localizada sobre as nuvens e cidade-natal dos protagonistas. Apesar de sua geografia simples, a direção artística do local faz com que você ignore a baixa resolução do console e abra aquele sorriso de satisfação a todo o instante. Chega a ser um pecado esse belíssimo mundo não estar em alta definição.

A modelagem dos personagens é outro ponto a ser ressaltado. O estilo adotado em Skyward Sword mescla o que há de melhor nos jogos anteriores, unindo a sobriedade de Twilight Princess com elementos mais soltos de Wind Waker.

Por fim, temos uma trilha sonora inspirada e que ajuda a construir o clima épico da história. Ao misturar acordes clássicos com melodias inéditas, temos uma série de canções que cativam ainda mais o jogador e fazem com que ele mergulhe nessa grande viagem.

Um dos grandes segredos da série The Legend of Zelda ao longo desses 25 anos é fazer com que a mesma história seja contada diversas vezes, mas sempre com um clima diferente. Por mais de cinco gerações, acompanhamos a história de um herói na tentativa de resgatar sua princesa ao mesmo tempo em que impede o fim do mundo. Então, por que nunca nos cansamos disso?

Skyward Sword exemplifica muito bem essa questão. A Nintendo sabe como reinventar sua narrativa, mas sem descaracterizá-la. Isso significa que ainda tentaremos resgatar a moça de um perigo gigantesco, porém ela não é mais uma princesa, mas uma simples garota e amiga de infância do protagonista.

Essa mudança pode parecer banal, mas consegue dar uma nova dinâmica à narrativa. Ao colocar Zelda e Link lado a lado, temos um relacionamento muito mais próximo e real, o que torna tudo mais profundo e envolvente. As motivações para ir buscá-la no mundo abaixo das nuvens são muito mais plausíveis e verdadeiras.

MAX PAYNE 3
A TRILOGIA UM NOVO COMEÇO.

MAX PAYNE

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

House Games

PRESS START

MAX PAYNE

Como agente especial do DEA (Drug Enforcement Administration) Max deve deter essa droga a qualquer custo, antes que ela destrua a cidade e ele não consiga provar sua inocência.

Mesmo sendo caçado por todos Max não vai desistir, jurou a si mesmo que irá encontrar os assassinos de seu amigo e fazer com eles paguem pelo que fizeram, para com isso provar sua inocência e acabar de exterminar com a venda de Valkyr em Nova York.

Lançado dia 23 de Julho de 2001 o jogo Max Payne atraiu inumeros fãns pela sua maestria de bulet times um avanço para os jogos da epoca e por seu enrredo e desenrrolar de história.
Você deve assumir a posição de um policial de Nova York chamado Max Payne que, quando voltava do serviço há 3 anos, encontrou sua família morta, brutalmente assassinada por uma gangue de viciados em drogas.

Enquanto Max estava infiltrado em uma família da máfia, suspeita de estar por trás da distribuição de uma nova droga chamada Valkyr, seu chefe e melhor amigo, foi assassinado. Ele era o único dentro do departamento que sabia do disfarce de Max.

Como se não bastasse Max é acusado pelo crime e os policiais da cidade acham que ele é um assassino e, para ajudar, os criminosos da cidade descobrem sua verdadeira identidade. Agora Max está sendo caçado pela polícia e pela máfia.

A influência do cinema no mundo dos games está cada dia mais clara e evidente. De fato, uma quantidade considerável de títulos que se inspiram em diferentes estilos cinematográficos e até nos filmes propriamente ditos vêm aparecendo no mercado.

Max Payne, entretanto, vai muito além disso. Embora o título traga clara inspiração em grandes nomes do cinema como o diretor John Woo (famoso por seus filmes recheados de ação e tiroteios fantásticos) e em características de estilos como o film noir no enredo e nos personagens, a história é narrada através de quadrinhos ao invés de animações cinematográficas.

Some a todos estes elementos estéticos uma jogabilidade rápida, dinâmica e altamente responsiva; o resultado é um título com um estilo único e incomparável capaz de atrair até mesmo os jogadores menos familiarizados com o gênero.

Max Payne é um detetive do Departamento de Polícia de Nova Iorque prestes a se retirar do seu cargo para dedicar-se à sua filha recém nascida e sua mulher. No entanto, quando chega em casa do seu último dia de trabalho, Payne encontra sua família morta por viciados violentos que invadiram sua casa, aparentemente entorpecidos por uma substância nova chamada Valkyr, traficada apenas pelos mafiosos da família Punchinello.

Três anos depois, Max Payne é um agente disfarçado trabalhando em uma investigação relacionada com o tráfico da droga. No entanto, algo dá errado e Max agora é acusado pela polícia de assassinato e perseguido pelos bandidos. Payne mergulha, assim, em uma busca incessante por respostas na noite que promete ser a mais fria de sua vida.

A história do jogo é dividida basicamente em três atos com diversos capítulos cada e é contada através de seqüências de quadrinhos entre as cenas de ação propriamente ditas. Tudo é narrado pela voz obscura de Max Payne (interpretado pelo ator James McCaffrey), que, com comentários irônicos e sombrios, dá um tom de film noir ao game.

House
Games
PRESS START

MAX PAYNE® 2
THE FALL OF MAX PAYNE

House
Games
PRESS START

MAX PAYNE 2
THE FALL OF MAX PAYNE

Lançado dia 14 de Outubro de 2003 a continuação de Max Payne 2 vem para dar enfase a saga agora com Mona Sax uma criminosa ao qual ajuda Max Payne e tem um certo caso com ele.

Max Payne, no primeiro jogo, teve a família assassinada, foi traído e vítima de uma armadilha, sendo acusado por crimes que não cometeu. A justificativa da história era que a matança proporcionada por ele era fruto de um homem desesperado, que não tinha nada a perder. Até o slogan do jogo era esse: “Nothing to Lose”.

Agora, depois do inferno astral que viveu, o nosso herói enfrenta algo que parece ser o seu carma aqui na Terra, ser vítima de conspirações. Depois de voltar a trabalhar para o departamento de polícia de Nova Iorque, Max vai investigar um tiroteio em um antigo armazém abandonado. E claro, nada é o que parece.
ax vai descobrir agora uma imensa teia de crimes, traições, corrupção e intrigas que vai novamente deixá-lo onde sempre esteve, na merda. O tira durão ainda vai ter que enfrentar desta vez uma história de amor com a “femme fatale” Mona Sax, que levou um balaço na cabeça no primeiro jogo mas volta neste episódio intacta, fria, inteligente e sexy, muito sexy. Ironicamente, um de seus maiores inimigos no primeiro jogo vira agora a & 39;única coisa com que Max se importa durante sua incursão pelo mundo do crime.

Se você sempre teve vontade de jogar um jogo para adultos de verdade, este é um dos poucos lançamentos do mercado que dão direito a suspense, uma história bacana, erotismo e até cenas indiretas de sexo e gemidos de transas.

A ajuda da Rockstar neste episódio parece ter sido decisiva para fazer de Max Payne 2 um jogo mais indicado para pessoas acima de 25 anos, que curtem um tema mais adulto mas sem as bobagens dos jogos "wannabe".

"Film Noir"
Na selva de mediocridades dos jogos de ação atuais, Max Payne 2 consegue se distinguir não somente por seus excelentes gráficos e jogabilidade, mas principalmente por seu estilo. O jogo é uma homenagem aos filmes "noir" dos anos 50 e 60, com um enfoque no tom pessimista e melancólico da trama policial, visuais escuros e uma narrativa que mistura drama, filosofia e paixão, contada sempre em "off" por Max Payne durante o jogo e nos intervalos das missões com os já famosos quadrinhos que, desta vez, estão muito mais expressivos e bem desenhados que na primeira versão.

Segundo detalhes, a Rockstar vai garantir que em Max Payne 3 vamos ter um herói careca, com barba e viciado em analgésicos – o que já não é visto em imagens recentes - e também vivendo na cidade de São Paulo. O jogo se passa em um mundo repleto de corrupção, turbulência e intensa violência.

O jogo vai se desenrolar em nossa cidade brasileira, que ganha vida graças ao motor gráfico RAGE. Sendo assim podemos esperar uma recriação poderosa das favelas de São Paulo, ambientes destrutíveis e um ciclo diurno e noturno. Outra novidade é a inovação no sistema de combate que agora conta com um sistema de cobertura e também na possibilidade de utilizar pessoas como escudo humano.

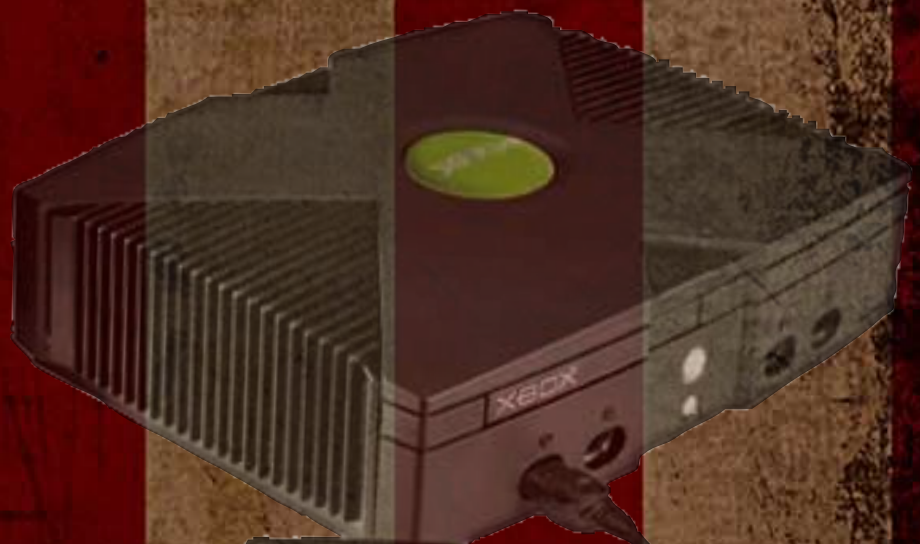
Mas é claro, que o jogo não vai se concentrar apenas no sistema de cobertura, dessa forma a jogatina seria muito fácil diz Rob Nelson da Rockstar. Nelson acrescentou também que, “Nós trouxemos todos os elementos tradicionais de Max Payne e vamos expandir tudo tornando o jogo intenso”.
Foi revelado também que Max Payne 3 vai se passar 8 anos após os acontecimentos de Max Payne 2, e que Max é agora um homem falido que trabalha como segurança privado numa família muito rica. Ao que tudo indica Max viajou para São Paulo para escapar de Nova Iorque.

Outro detalhe é que no jogo haverá diversos objetos, como grades, que podem ser destruídas e que Max vai poder usar de alguma maneira. Por fim a Rockstar revelou que utiliza um equipamento da mais alta tecnologia para ajudar a captar de forma real todos os ambientes existentes no jogo.

O terceiro título do anti-herói Max está em desenvolvimento desde 2009 em quatro estúdios da Rockstar Games: Vancoucer, New England, Toronto e Londres. Levando em conta o número de estúdios e o tempo de produção é de se esperar que “Max Payne” seja lançado em breve. No entanto, a data ainda não foi revelada.

Com palco principal centrado na capital paulista e oito anos após os acontecimentos do segundo game, Max começará uma nova vida. A Rockstar ainda afirma que “Max Payne 3” terá muita influência em outros títulos da companhia, como “Red Dead Redemption”. Outra novidade é a inclusão de um modo multiplayer online, porém não foi informado como ele irá funcionar.

MAX PAYNE 3

SESSÃO RETRO
GAMECUBE
SONY

A SESSAO RETRO E UM LOCAL AONDE PASSARAO OS JOGOS QUE FIZERAM NOSSA DIVERSAO, E PORQUE NAO FALARMOS DE CONSOLES AOS QUAIS COMECARAM OS 128 BITS FAREMOS O SEGUINTE FALAREMOS DO MAIOR PARA O MENOR OU SEJA DE 128, 64, 32 E ASIM POR DIANTE TODO MES TEREMOS JOGOS AO QUAL SÃO CONHECIDOS POR NOS

NESTA EDICAO FALAREMOS DE JOGOS DE TERROR E PORQUE NAO PEGARMOS JOGOS DOS 4 PRIMEIROS CONSOLES DE 128 BITS.
NAS PROXIMAS PAGINAS FALAREMOS DO:

SEGA DREAMCAST: JOGO EVIL DEAD

SONY PLAYSTATION 2: JOGO CLOCK TOWER 3

NINTENDO GAMECUBE: ETERNAL DARKNESS

MICROSOFT XBOX: FATAL FRAME

PlayStation®2

Data de Lançamento dia 17 de Dezembro de 2000.

Este jogo não tem muito o que ser falado é um cliche do filme de terror americano antiogo EVIL DEAD.

Motosserras, boomsticks e Deadites, oh meu! Slice and dice the undead with a weapon in each hand. Fatie e pique os mortos-vivos com uma arma em cada mão. Fight evil across the spans of time: from the infamous cabin to ancient Damascus. Combater o mal em todo o cobre do tempo: a partir da cabine infame de Damasco antiga. Over 20 evil, grisly Deadites attempt to swallow your soul! Mais de 20 mal, Deadites terrível tentativa de engolir a sua alma! Best of all... O melhor de tudo ... Bruce Campbell as Ash! Bruce Campbell como Ash!

Evil Dead: Hail to the Rei tenta se casar com os conceitos da série de filmes com o estilo de jogo encontrado em Resident Capcom jogos Evil - você vê Evil Dead a partir de uma variedade de perspectivas de câmera fixa, matar monstros com a sua espingarda e motosserra, e armazenar fora itens (aqueles que você não tem espaço suficiente para transportar) em uma caixa misteriosa que magicamente reaparece em vários lugares diferentes durante todo o curso do jogo.

The gameplay in Evil Dead differs from Resident Evil in that it favors action over puzzle solving. A jogabilidade em Evil Dead difere de Resident Evil na medida em que favorece a ação sobre a resolução do enigma. To its credit, the game provides ample amounts of ammo and health. Para seu crédito, o jogo oferece uma ampla quantidade de munição e saúde. It's unlikely that you'll have to replay a section of the game more than once to make sure that you have enough bullets and first-aid kits to get through a tough spot, which happens frequently in the Resident Evil series. É improvável que você terá que repetir uma seção do jogo mais de uma vez para se certificar de que você tem balas suficientes e kits de primeiros socorros para passar por uma situação difícil, o que acontece com freqüência na série Resident Evil.

A riqueza de munição e saúde de lado, há tantos monstros em Evil Dead que muitas vezes se sente como se você está nadando através deles. Deadites well up from the ground in front of you, disappear, and then reappear until you destroy them. Deadites bem acima do chão na frente de você, desaparecer, e então reaparecer até que você destruí-los. Some areas will spawn so many creatures that you'll eventually decide to run away because you've grown bored or annoyed with the whole sequence. Algumas áreas irão aparecer tantas criaturas que você eventualmente decidir fugir porque você cresceu entediado ou irritado com toda a seqüência. Battling multiple foes simultaneously leads to a new set of frustrations. Lutando contra vários inimigos ao mesmo tempo leva a um novo conjunto de frustrações. Groups of enemies surround and attack you while you're busy fighting one of them. Grupos de inimigos cercam e atacá-lo enquanto você está ocupado lutando contra um deles. This would be fine if you possessed a group attack, but you don't, and to make matters worse, a chainsaw can get caught up in the belly of a single creature, leaving you vulnerable to attack from the others. Isso seria bom se você possuía um ataque em grupo, mas você não, e para piorar a situação, uma motosserra pode ser pego na barriga de uma única criatura, deixando-o vulnerável ao ataque dos outros. If you try to avoid the monsters, you'll notice even greater problems with Evil Dead. Se você tentar evitar os monstros, você vai notar problemas ainda maiores com Evil Dead. Imagine running down a path and having a Deadite appear in front of you. Imagine correr por um caminho e ter um Deadite aparecer na frente de você. You move to one side to avoid it, and it knocks you off your feet. Você se move de um lado para evitá-la, e ela te derruba pelos seus pés. You get up and try to keep running past it, only to get stuck on a spot of bad collision detection in the environment. Você se levantar e tentar manter a correr após ele, só para ficar preso em um local de detecção de colisão ruim no ambiente. Then another monster appears in front of you. Em seguida, outro monstro aparece na frente de você. From there, you're stuck having to take on both of them, and it's likely that at least one more creature will appear before you manage to move on to the next screen. De lá, você está preso ter que assumir os dois, e é provável que pelo menos mais uma criatura aparecerá antes de você conseguir passar para a próxima tela. Instances like this, as well as the times when you intend to stand and fight, feel similar to running a marathon through a shopping mall. Casos como este, bem como os momentos em que você pretende ficar e lutar, sentir semelhante ao correr uma maratona por meio de um shopping center.

PlayStation®2

Lançamento Dia 18 de Março de 2003.

Há um contínuo debate em alguns círculos sobre o mérito potencial artístico dos jogos de vídeo. One side argues that games are a mere mindless pastime, a diversion meant to distract you from everyday tedium. Um lado argumenta que os jogos são um mero passatempo sem sentido, uma diversão destinada a distraí-lo de tédio cotidiano

The other side thinks games can be more--that they can combine gameplay and high production values to create a visual and cerebral experience that's akin to an interactive movie. O outro lado pensa os jogos podem ser muito mais - que podem combinar os valores de produção e alta jogabilidade para criar uma experiência visual e cerebral que é semelhante a um filme interativo.

The Metal Gear Solid games are probably the most well-known example of this phenomenon, and in Clock Tower 3, Capcom has provided us with a game that has similar intentions. Os jogos Metal Gear Solid são provavelmente o exemplo mais conhecido desse fenômeno, e em Torre do Relógio 3, a Capcom nos proporcionou um jogo que tem intenções semelhantes. The game's cutscenes, both prerendered and real-time, were directed by Kinji Fukasaku of Battle Royale fame, and his influence pays off in spades. Cutscenes do jogo, tanto prerendered e em tempo real, foram dirigidas por Kinji Fukasaku de Battle Royale fama, e sua influência compensa em espadas. Alas, Clock Tower 3's movie portions are stronger than the gameplay that underpins them, and the result is a game that you'll probably want to finish more for its storyline than for the fun you'll have actually playing it. Infelizmente, Clock Tower 3 porções do filme são mais fortes que a jogabilidade que sustenta-los, eo resultado é um jogo que você provavelmente vai querer terminar mais para a sua história do que para o divertimento que você terá realmente jogá-lo.

Os dois jogos anteriores Torre do Relógio foram criticada jogos point-and-click de aventura lançado para o PlayStation. Thankfully, Clock Tower 3 throws out this antiquated control mechanism, which doesn't work very well with a console controller, and replaces it with a more appropriate Resident Evil-style scheme. Felizmente, Clock Tower 3 joga fora esse mecanismo de controle de antiquada, que não funciona muito bem com um controlador de console, e substitui-lo com um esquema mais apropriado Residente Evil-estilo. You play the role of Alyssa Hamilton, a British teenager away from home at boarding school. Você desempenhar o papel de Alyssa Hamilton, uma adolescente britânica fora de casa no internato. Alyssa receives a distressing note from her mother instructing her to go into hiding immediately for her own safety and to avoid the family home at all costs. Alyssa recebe uma nota angustiante de sua mãe instruindo-a a esconder-se imediatamente para sua própria segurança e para evitar a casa da família a todo custo. As any dutiful teen would do, Alyssa goes straight home to find her mother, and upon arriving she's thrust into a sinister, otherworldly plot that involves ancient spirits and spans across several time periods in London. Como qualquer adolescente obediente faria, Alyssa vai direto para casa para encontrar sua mãe, e ao chegar ela é empurrado para uma trama sinistra e sobrenatural que envolve espíritos antigos e se estende por vários períodos de tempo em Londres. The story in Clock Tower 3 is surprisingly interesting, and you're given just enough plot details as you go along that you're always inspired to keep playing. A história de Clock Tower 3 é surpreendentemente interessante, e você está dado detalhes da trama apenas o suficiente como você ir junto que você está sempre inspirado para continuar jogando.

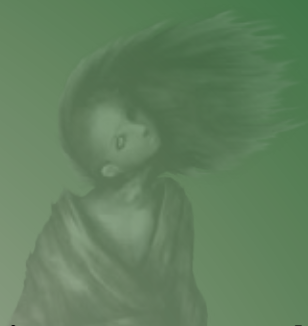
Clock Tower 3 é essencialmente um jogo de horror de sobrevivência, ainda que diverge um pouco da fórmula padrão estabelecido pelo monte Residente Evil e Silent.

O jogo é dividido em capítulos e cada capítulo, exceto o primeiro tem um assassino em série brutal à solta que você tem que lidar com eles. Chapter two, for instance, puts you in the streets of mid-World War II London and has you trying to stop a madman with a giant hammer. Capítulo dois, por exemplo, coloca-o nas ruas de mid-Segunda Guerra Mundial Londres e tem que tentar parar um louco com um martelo gigante. To stop these sadists, you have to satisfy some sort of goal, which often con

FATAL FRAME

Lançamento 20 de Novembro de 2002.

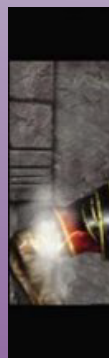
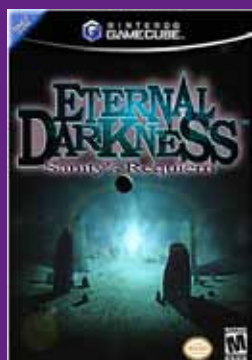
Baseado em uma história verdadeira, Fatal Frame, um jogo de aventura de terror, deixa suas vítimas sem fôlego à medida que forem imersos em um mundo cheio de espíritos sobrenaturais e terror. Guided by her sixth sense and armed only with an antique camera, Miku sets out to solve the mystery of her brother's sudden disappearance. Guiado por seu sexto sentido e armado apenas com uma câmera antiga, Miku se propõe a resolver o mistério do desaparecimento repentino de seu irmão. As the story unfolds, she discovers gruesome details about the Himura mansion's troubled past. No desenrolar da história, ela descobre detalhes terríveis sobre o passado conturbado da mansão Himura é. The property and surrounding area have a dark history involving grisly murders, an evil cult, and restless spirits. A propriedade e os arredores têm uma história sombria envolvendo terríveis assassinatos, um culto do mal, e os espíritos inquietos.

Você prefere morrer ou ser comido rapidamente afastado por um terror psicológico profundo ao longo do tempo? The latter, which I would rather not pick, is the chilling effect of Fatal Frame, a unique survival-horror game that combines innovative gameplay and very eerie settings. Este último, que eu prefiro não pegar, é o efeito inibidor de Fatal Frame, um jogo de survival horror, exclusivo, que combina a jogabilidade inovadora e configurações muito estranha. While titles like Resident Evil rely on shock value and cheap scares, Fatal Frame genuinely frightens in the worst possible way; slowly and subtly, ebbing away at you like a flesh-rotting disease. Enquanto títulos como Resident Evil dependem do valor de choque e sustos baratos, Fatal Frame realmente assusta da pior maneira possível, de forma lenta e sutil, desaparecendo em você como uma carne apodrecendo doença. In time for Halloween, Temco brings the PS2 title Fatal Frame to the Xbox, a blessing for Xbox fans that want the beejesus scared out of them. Read More » A tempo para Halloween, Temco traz o quadro título PS2 Fatal para o Xbox, uma bênção para os fãs de Xbox que querem o beejesus medo deles.

Áudio aprimorado: Experimente as emoções de som surround com 5.1 canais de compatibilidade. The enhanced audio will make the feeling of being attacked a terrifyingly real experience;New Additions: The Xbox release will increase Fatal Frame's fear factor with new costumes, hidden characters, and frightening new ghosts that will add an enhanced sense of dread to the popular game;A Brand New Ending: After you have defeated the last and most powerful spirit you will experience a different ending than the PS2 version;Terrifying Game Atmosphere: Eerie environmental sounds, fleeting spirits, and a terror-filled story line all add up to one of the scariest games on the Xbox O som da melhor qualidade fará com que a sensação de ser atacado uma experiência terrivelmente real; Novas Adições: A versão Xbox vai aumentar fator de Fatal Frame é medo com novos trajes, personagens escondidos, e assustador fantasmas nova que irá adicionar um acentuado senso de pavor para o jogo popular ; A Brand New Fim: Depois de ter derrotado o espírito última e mais poderosa que você vai experimentar um final diferente do que a versão PS2; Atmosphere aterrorizante jogo: Eerie sons ambientais, espíritos fugazes, e um terror cheio de enredo de todos os complementos até um dos mais assustadores jogos no Xbox

Miku também tem um medidor de atividade psíquica que os sentidos espirituais. Tirar fotos de áreas aparentemente banais que pulsam com energia para revelar pistas. Os pulsos metros perto fantasmas, em que você pode liberar os poderes da câmera Exorcista. Herdou da mãe de Miku, a câmera usa acordeão filme com diferentes graus de poder de exorcismo. Enquanto o quadro PS2 Fatal permite armazenar apenas 24 exposições, a porta Xbox permite armazenar até 100, o que faz você menos neuróticos sobre onde seu próximo lançamento está vindo. Você acumular pontos por fotografar espíritos persistente e derrotar os fantasmas, com o qual você pode usar para troca de energia para a câmera, incluindo a força mística, ampla, e cobrar o tempo.

Lançamento Dia 22 de Junho de 2002.

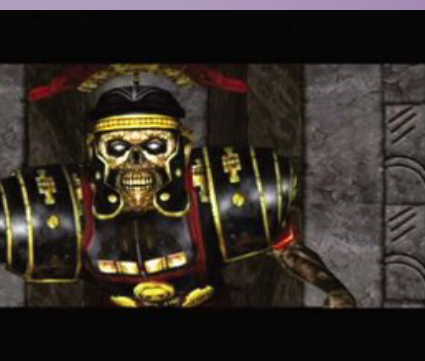
Desenvolvedor Silicon Knights 'thriller psicológico Eternal Darkness: Sanity Requiem é tem estado em desenvolvimento por um longo, longo tempo. The title, which travels gamers through the depths of time and challenges them to complete quests using a dozen different characters, began its life as an N64 game, but was cancelled and switched over to GameCube as Nintendo's next-generation console matured. Nintendo and Silicon Knights worked on the project for two years more, enhanced it considerably, added new elements, tweaked and fixed controls, blew out graphics, sound and other aspects. O título, que viaja aos jogadores através das profundezas do tempo e os desafia a completar missões usando uma dúzia de personagens diferentes, começou sua vida como um jogo de N64, mas foi cancelado e mudado para GameCube como console da Nintendo próxima geração amadureceu. Nintendo e Silicon cavaleiros trabalhou no projeto por mais dois anos, aperfeiçoou-se consideravelmente, acrescentou novos elementos, controles tweaked e fixas, estourou gráficos, som e outros aspectos. All of this while gamers eagerly, and sometimes impatiently, waited. Tudo isto enquanto os jogadores ansiosamente, e às vezes impaciente, esperou.

Mas a espera finalmente acabou e a boa notícia é que tudo é valido a pena. Eternal Darkness is the truest testament to proper development time and commitment. Eternal Darkness é a mais verdadeira prova de tempo de desenvolvimento adequado e compromisso. The game grabs hold of players and doesn't let go, captivating with its brilliantly crafted storyline, its mesmerizing visuals and scenery, its character development and more. O jogo pega a preensão de jogadores e não se deixar ir, cativante com seu enredo de forma brilhante crafted, seu visual fascinante e paisagens, o seu desenvolvimento de caráter e muito mais. These details are only equaled by the title's polished controls, combat system and beautifully conceived magick system, which will bait and hook gamers beyond anything else. Estes detalhes são apenas igualado pelos controles polida do título, sistema de combate e muito bem concebido sistema de magia, que isca e anzol gamers além do que qualquer outra coisa. Add in the element of surprise through "insanity effects," one of the title's more interesting exclusives, and a long and satisfying adventure and the result is something very special. Adicionar no elemento de surpresa através de "efeitos insanidade", um dos exclusivos mais interessante do título, e uma aventura longa e satisfatória eo resultado é algo muito especial.

Resident Evil, este jogo não é mais absoluta. What it is, however, to dedicated players who fully explore its length and intricacies, is one of GameCube's absolute best games, and indeed one of the greatest titles we've ever played. O que é, no entanto, para os jogadores dedicados que explorar plenamente o seu comprimento e complexidade, é uma das absoluta GameCube melhores jogos, e de fato um dos maiores títulos que já tocamos.

Keep reading to find out why in our nearly spoiler free review of the game. Continue lendo para descobrir por que em nossa revisão saqueador quase livre do jogo.

Eternal Darkness não é um jogo a ser celebrado com ligeireza. Players expecting to jump into the title and reap all of its benefits within a half hour are in for a disappointment. Jogadores esperando para saltar para o título e colher todos os seus benefícios em meia hora está em uma decepção. On the other hand, committed gamers will be treated to a long, epic adventure filled with surprises, unpredictable twists and turns, scares, and a magnificent sense of accomplishment, both from a completion sense but also from a character development standpoint. Por outro lado, os jogadores comprometidos será tratado a uma aventura longa e épica repleta de surpresas, reviravoltas imprevisíveis e reviravoltas, sustos, e um magnífico senso de realização, tanto de um sentido de conclusão, mas também do ponto de vista do desenvolvimento do caráter.

The story follows Alexandra Roivas, a young, beautiful woman whose grandfather's body has just been found in his dark and moody mansion, bloodied and torn apart, his head missing. A história segue Alexandra Roivas, uma mulher jovem e bela, cujo avô corpo acaba de ser encontrado em sua mansão escura e mal-humorado, sangrando e dilacerado, com a cabeça faltando. When she learns that the local police have been unable to uncover any clues regarding the obvious murder, she decides to take matters into her own hands. Quando ela descobre que a polícia local foram incapazes de descobrir alguma pista sobre o assassinato óbvio, ela decide tomar matérias em suas próprias mãos. It's when she arrives at her deceased relative's mansion to investigate that the tale of Eternal Darkness truly begins. É quando ela chega à mansão de seu parente falecido para investigar de que o conto de Eternal Darkness realmente começa.

Nós não vamos dar um desenvolvimento da trama única. But there are a couple of facts about the game players should know. Mas há um par de fatos sobre os jogadores devem saber. First, the storyline and related quests span time itself -- a period of some 20 centuries to be specific. Primeiro, a história e quests relacionadas intervalo de tempo em si - um período de cerca de 20 séculos para ser específico. Players will take on the role of 12 different characters through the ages, from a Roman Centurion to a priest during the period of the Inquisition, a hunter and collector in the 1980s and even ancestors of the Roivas family line. Os jogadores irão assumir o papel de 12 personagens diferentes ao longo dos séculos, a partir de um centurião romano a um padre durante o período da Inquisição, um caçador e coletor na década de 1980 e até ancestrais da linhagem familiar Roivas.

Distribuição Digital:
Totalmente Gratuita

Ano: 1
Edição: 2

A Edição

Ola pessoal aqui ẽ House estou aqui para contar as novidades desta edção antes de tudo seu formato mudou um pouco e espero que gostem da mudança tanto formato layout como nova seção: Falaremos de consoles antigos, e a partir da proxima edição teremos animes e seção arte, ou seja mande seu desenho. e colocaremos aqui para todos apreciarem. Bom ẽ isso pessoal.

Um Abraço
House.

Edição:
Ricardo Alves

Editoração:
Rua do Seminario, 222
Centro
Tel: 3311-1260

www.housegames.com.br

Na 3ª Edição Uma Nova Seção: ANIME e Classificados
Aguardem.
Mande Sua Arte para nós, por email ou por carta.
Email: revista@housegames.com.br
Carta Cep: 01034-040

Boas Festas